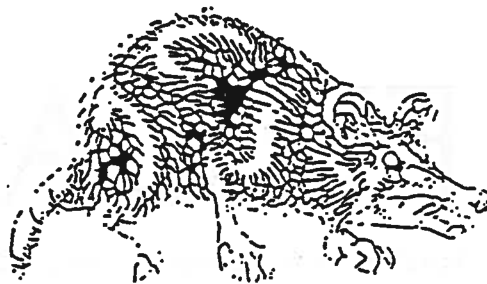
PHOBOS



NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 188 — onsdag 26. februar 1997

REDAKSJONELT

Det blir ikke så mye vi får tid til å ta med oss denne gangen; mye interessant har skjedd de siste ukene, men det får man en antydning om inne i bladet. Vi har litt av hver på trappene av spennende aktiviteter, men det er lite som er endelig avgjort, og det er ikke noe spesielt å kommentere m.h.t. vær & vind, heller — bortsett fra at vi kunne ønske oss at værgudene kunne bestemme seg for om de vil ha mer vinter eller ikke. Vi regner med at PHOBOS skal kunne fortsette på den stø, ekspansive kursen vi har lagt opp til for 1997, og at vi kanskje etterhvert skal kunne utvide Ares' bladtilbud til medlemmene, i det minste når vi er nådd frem til PHOBOS 200, ut på ettersommeren en gang...

Oslo & Akershus Spillforening

På et møte i begynnelsen av februar ble Oslo & Akershus Spillforening offisielt stiftet. Dette er ment å være en paraplyorganisasjon for spillklubber innen det angitte geografiske området. O.A.S. skal støtte opp om spillmiljøet, bidra til å danne kontakter mellom spillere, og arbeide for å utbre spillhobbyen i hovedstadsområdet. Det vil bli mulig å søke om kommunal støtte til klubbvirksomhet av forskjellig slag etterhvert, og da kan man tenke seg at foreningen vil kunne gå mer aktivt ut for å verve nye interesserte, arrangere turneringer etc. Vi er ikke minst svært opptatt av å få kontakt med alle som driver organisert innen spillhobbyen i vårt område. Alle interesserte kan kontakte Johannes H. Berg eller Thomas Refsdal. Videre info i senere nummer av PHOBOS.

ARES BLINDERN:
Spillpub 15/3

ARES BJØLSEN:
Extraordinær generalforsamling 16/4

DETALJER I NESTE NUMMER!

EX CATHEDRA

Spalten til *Johannes H. Berg* (formann Ares Bjølsen, administrator for Arcon)

Den tillyste innkjøpsrunden for kartskap ble gjennomført, onsdag for 14 dager siden; undertegnede takker spesielt Øystein Arnesen, som skaffet det nødvendige store transportmiddel. Skapene, og de før nevnte 20 skuffer, er nå på plass i våre lokaler på Bjølsen. Sist onsdag ble det så satt igang med den utlovede ***World in Flames Final Ed.***-kampanjen; foreløpig har man bare satt opp brikker, blitt enige om hvilke tilleggsregler man skal bruke, samt spilt en runde eller deromkring, men det kan jo tenkes at det vil dukke opp noen *After Action Reports* i senere nummer... Det var i det minste hyggelig å se at det lot seg gjøre å få mønstret syv-åtte mann til å være med på et såpass stort prosjekt.

Kartskapene er ikke ment som noe vi skal reservere for større prosjekter og opplegg. Denne typen lagringsmulighet er noe i retning av ideell for alle typer brettspill, fra svært små til kjempestore (så fremt ikke enkelt-kartdelene overskrider A1 i format, da). Ares inviterer derfor gjerne alle slags brettspillinteresserte til å benytte seg av denne nye anledningen til å avholde solide og kontinuerlige kampanjer. Skulle man virkelig være ambisiøs, koster det neppe mer enn kr. 250,- å leie Felleshuset en helgedag heller. (Såvidt vites er det under dert nåværende regime bare tirsdager og torsdager som er bortleid til folk utenfor Ares.)

Inneværende onsdag (26/2) skal vi så avholde en STAR WARS-rollespillturnering på Bjølsen; det blir det første evenementet av denne typen på lenge som klubben faktisk har klart å få avertert litt for, selv om det var en nokså nødtørftig plakat som ble satt opp på Avalon og Dreamlands (se og døm selv på s. 8). PR-opplegget vårt må helt klart forbedres; vi kommer nok tilbake igjen til dette i senere nummer av bladet. HUSK ihvertfall at dere medlemmer på mange måter kan utgjøre en meget viktig kilde til både informasjon om foreningen og direkte verving: "Word-of-mouth" er fortsatt en av de mest effektive reklamekanalene som finnes.

Det er ikke så rent få andre spennende ting som skjer i miljøet rundt Ares. Vi på Bjølsen har fått et tilbud om nye lokaler, som bl.a. blir årsak til en ekstraordinær generalforsamling i foreningen i mars (se eget oppslag) Blindern-klubben vår har jo kommet i orden i RF-Kjeller'n igjen, og unngått økonomisk krise p.g.a. sterkt øket husleie. Den traumatiske ombygningen har resultert i en sterkt forbedret Kjeller, og oppslutningen om møtene later også til å ha økt. Oslo og Akershus Spillforening er såvidt igang, og også denne organisasjonen er en medvirkende årsak til den før nevnte ekstra-gen.fors.en. ARCON er godt igang med arbeidet for en ny brosjyre; imidlertid er det fortsatt behov for medhjelpere og arrangører — ta gjerne kontakt med undertegnede, Svein Mathisen eller Kim Strandebø.

Les PHOBOS for å bli løpende oppdatert om alt det som skjer rundt om på foreningsfronten i Oslo for tiden. Og send gjerne inn litt materiale om noe som du synes vi bør omtale. Vi har fått inn brukbart med stoff etter at den nye satsningen for 1997 kom igang for alvor. Men det er alltid plass til mer av noenlunde spillrelevante saker & ting, og vi er ikke spesielt kresne.

Johannes H. Berg

ORDNUNG MUSS SEIN!

Det er litt trist å måtte ta opp dette med vask & rydd til stadighet. Kanskje det er derfor at vi ikke har gjort det på en stund. Men det er (i det minste om vi skal bli på Bjølsen) tvingende nødvendig å ha en tilfredsstillende vaske- og ryddeordning. Nå deler vi lokale med andre leietagere igjen, og da må det ordnes opp etter fattig evne. Vaskeliste har knapt nok vært håndhevet det siste halvåret, men uansett hvordan det er med den siden av saken, påligger det **alle** å rydde etter seg selv (og sine medspillere, om nødvendig; vi praktiserer solidarisk ansvar ved hvert bord...).

problematisk ved store spill, og en nytt ikke-DOS basert versjon er under utvikling, og kommer i løpet av halvannet år.

Det tar tid å legge inn et helt spill, men en rekke spillprodusenter har begynt å selge ferdige sett, og selv har jeg hentet ned flere gratissett på nettet. Jeg har en rimelig god oversikt over det som er tilgjengelig, og har endel egne spill som kan fås fra meg.

Programmet er lett å kopiere, men man må ha manualen for å få startet det, da det spørres etter stikkord ved hver oppstart. Jeg kjøpte selv versjon 1.15, men i løpet av det siste året er det kommer tre nye patcher som alle har små forbedringer. Min videre omtale vil ta for seg versjon 1.18.

Programmet er produsert av
HPS simulations
P.O.Box 3245
Santa Clara
CA 95055-3245
Nettadresse: http://www.cris.com/~Sturmer/

KONSTRUKSJON AV SPILL.
Hvordan lager man et spill?
Enkelt sagt må man gjennom følgende prosesser.

1. bestemme hvor mye av kartet som til enhver tid skal være synlig .
2. Lage terreng.
3. Lage enheter.
4. Lage kart av terrenget.
5. Definere klasser på enheter.
6. Sette ut brikker og gi dem attributter
7. Spille. er nå klart.

Alt etter størrelsen og deltaljrikdommen kan det ta fra 3-4 timer og til 20-25 timer og kanskje enda lenger å legge inn et spill, men det er kun en engangsjobb. Ferdige spill kan lett kopieres over på disketter, selv de største tar ikke mer enn 250-300 K.

<u>En mer detaljert beskrivelse av programmet for de spesiellt interesserte.</u>

Nå man skal begynne med et nytt spill må man først tenke litt igjennom hva man vil lage. Hvor mange typer terreng trenger man (sett opp en liste), hvor mange typer enheter treger man, (sett opp ny liste, maksimum er 250 forskjellige enheter). Se så om man kan (og vil) forenkle dette, i mange spill brukes samme type enhet til flere brikker. Et enklere oppsett kan være like spillbart, men jo mere tid du bruker på detaljene jo finere blir kartet og brikkene, og de fleste er sikkert enige i at det er triveligere å spille på et vakkert kart med flotte brikker, enn med er kart som de vi fikk på 70-tallet med to-tre farger og med to farger på brikkene. (Her har desktop publishing gitt oss mye i form av flottere grafikk). Resultatet man ender opp med vil aldri bli helt lik det brettspillet man går ut fra, men man kan komme et godt stykke på vei med å bruke litt tid.

Når man starter må man som regel begynne helt fra scratch. Man kommer da først til en skjerm hvor man må ta en viktig avgjørelse: Hvor mange hexer ønsker man å se på hvert av de tre nivåene.

Når dette er bestemt går man igang med å lage terrenget. Først genererer man den vanligste type terreng som man kan se på kartet. Dette terrenget brukes senere til å konstruere

AVAILABLE NOW!

AIDE DE CAMP

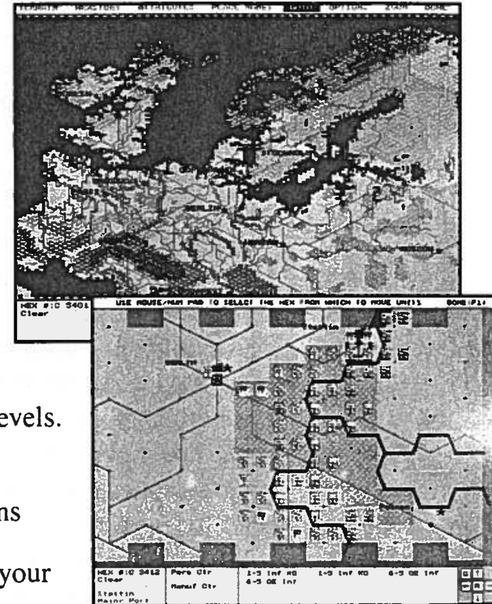
Too many board games and not enough time or space to play them? Aide De Camp is for you!

Aide De Camp is a revolutionary game assistance program which enables you to take virtually any HEX OR AREA based game and play it on your PC.

The secret to **Aide De Camp** is in its tremendous built-in power and flexibility. YOU create the terrain and unit symbol graphics. YOU set up and edit the map. YOU determine how movement, combat, and other game functions operate.

Aide De Camp also opens up new possibilities for playing by mail. Forget about writing (and erasing and rewriting) all of your moves and unit positions down. With **Aide De Camp** all you do is send a diskette. No errors, no trouble, and no wasted time. Better yet, you can use a modem to transfer your moves instantly.

Aide De Camp features:



* Capacity to hold maps of up to 30,000 hexes.
* No limit on the quantity of units per game.
* Placement up to 7 types of terrain in each hex.
* Definition of up to 200 custom terrain types per game.
* Unconstrained unit stacking, with the ability to create unique stack symbols.
* Multiple user defined zoom levels.
* Automatic mapsheet and hex numbering.
* Save of game set-ups and turns forever.
* Opportunity to easily design your own games, or modify your existing ones.
* ADD-ON DISKS FOR MANY GAMES ARE BEING MADE AVAILABLE BY THE BOARD GAME PUBLISHERS.

Aide De Camp is a playing aid only. It does not include a computer opponent, or the ability to enter the rules or charts for any specific game. You must first own a copy of the board game in order to enter and play it on **Aide De Camp**.

Aide De Camp requires an IBM or compatible computer, with at least 500K free conventional RAM (additional RAM may be required for large games), VGA display, and a hard disk. A mouse is optional. **$79.95**

Available only by mail. Please add $4.00 shipping and handling.
CA residents add state sales tax. Please specify disk spec when ordering.

VISA/MASTERCARD CALL (408)554-8381



Mail checks/money orders to:
HPS Simulations
P.O. Box 3245
Santa Clara, CA 95055-3245

kartet. Man lager i utgangspunktet kun en hex for hvert terreng. På skjermen jobber man med en stor utgave av terrenget, men samtidig kan man se hvordan det vil bli seende ut i virkelig størrelse. Man har 16 farger å komponere med, og man kan lage terrenget akkurat slik man vil. Det finnes muligheter til å skifte fargete områder fra en farge til enhver av alle de 15 andre, man kan legge linjer i definerte farger, og man har muligheter for automatiske mønster og til å forandre farger på definerte områder. Hele tiden arbeider man altså med kun med en hex. Når man lager et nytt terreng kan man starte helt fra bunnen, eller man kan kopiere et allerede eksisterende terreng og modifisere det.

Definering av enhetene begynner med at man angir hvor stor hver brikke skal være i forhold til hexagonene. Så konstrueres hver type på samme måte som man laget terreng. Har man for eksempel lagt infanteri enheter for den ene siden, er det lett å lage infanteri enheter for den andre siden ved å kopiere den første enheten og så endre farge på den. Men man kan selvsagt gjøre det hele mer fargerikt og detaljrikt. Ofte kan det være nyttig å bruke fargekoder for å definere hvilke større enheter brikkene hører hjemme under. F.eks kan man ha et rødt merke på alle enheter fra samme divisjon eller korps. Dette er etter hvert begynnt å komme på nyere spill som utgis, men her har man muligheten til å forbedre sine gamle travere også.

Neste operasjon er å lage kartet. Man kan som alt nevnt sette sammen flere kart til et stort kart, og spille store scenarier. Dette kan by på enkelte problemer, men går stort sett greit. Ofte bør man definere spillområdet større en kartene, slik at man kan legge ut forskjellige "Tracks" og lignende utenfor spillområdet.

Når man begynner å lage kartet vil hele spillområdet ha samme utseende som det første terrenget man lagde. Alle hexene er altså like. Man bør som nevnt vurdere kartet og finne den type terreng som er mest fremtredende. Så plukker man frem terreng type etter type og kopierer det ned på kartet hex for hex slik som det er angitt på selve brettet. Det sier seg selv at dette ofte kan ta litt tid, men store sammenhengende områder av samme type terreng kan lett fylles ut med et par klikk på musa. Hexsider og hexlinjer, så som elver, veier, broer o.l kan defineres etter form og farge og plasseres der de hører hjemme. Hexsider følger greit hexsidene, men hexlinjer går kun fra hexsenter til hexsenter og ser dessverre ofte litt maskinmessig ut. Men spillteknisk fungerer det bra. Tilslutt kan man navngi byer og steder der de hører hjemme og til slutt ser kartet forhåpentlig ut slik som angitt på brettet. Dersom du ikke er helt fornøyd, kan man gå tilbake og endre på utseende til terrenget uten særlig begrensing, men man bør ikke fjerne noe terreng fra listen, da kan man risikere en skikkelig Crash. Dette gjelder også for typer av enheter, men som regel har det ikke noen betydning om man har et terreng eller noen typer for mye, bortsett fra at det tar litt plass på disken.

Under kartkonstruksjonen og også hele tiden senere har man en AUTO-lagrings kapasitet, som lagrer det man holder på med hvert 30 minutt. Denne muligheten kan man slå av om man vil (anbefales ikke). Under designing av terreng og enheter, lagres de fortløpende hver gang man er ferdig med en type.

Når kartet er ferdig og alle enhetene er som man vil,går man over til Opersajonsfasen. Her må man først definere noe som kalles Unit Class, som er en hovedbetegnelse for like enheter. Dersom for eksempel en divisjon består av 10 like enheter, defineres denne divisjonen enheten som en klasse, og senere henter man ut 10 kopier av klassen. Man kan her legge inne endel info om klassen (For eksempel startstyrke, utgangsmoral, leder osv). Neste skritt, Force Pool er valgfritt, men ofte kan dette være nyttig da man f. eks. kan legge inn alle forsterkninger som kommer i hver runde inn i disse Force Pool-ene. Man slipper å lete seg frem gjennom større eller mindre hauger av brikker, for å finne ut hvilke forsterkninger man får denne runden, alle kan legges i en Force Pool hvorfra man henter dem etter behov. Man kan selvsagt også legge disse på kartet i en GT- track om man heller vil det. Hver brikke som hentes ut fra en enhets klasse er altså like, men man kan alt etter hva man ønsker, legge nye attributter inn i 6 variable for hver brikke. Hver attributt består av 3 tall (så faktisk kan hver attributt angi 999 forskjellige tilstander av brikken. Dette er riktignok å drive tingene litt vel langt). Men tallet 101 kan for eksempel bety at brikken er Out of supply, ikke isolert, men disrupted. Vanligere er det at man bruker disse til å angi brikkens aktuelle styrke, bevegelighet, moral osv, om ikke dette alt er angitt i form av tall på selve brikken eller under Unit Class. Enkelte spill har regler

om retning (facing) for brikkene. Dette er tatt hensyn til ved at den første attributten da brukes til å angi retning. Man vil da få et merke på alle brikker som viser hvilken heksside de peker mot. (Det er foreløpig ikke mulig å se mot hex-hjørner.)

Flytting av enhetene skjer ved at man klikker på de, eller om det er flere i hexen, på hvilke man vil flytte. Man flytter cursor til den hexen man vil flytte brikken til og klikker på ny, og brikkene er flyttet.

Som nevnt er det ikke noen AI som kan spille motstanderen, slik at man må selv passe på at alle regler blir fulgt på samme måte som om brettet sto på et bord. Men det er lagt inn noen få funksjoner som kan forenkle det hele. Man kan for eksempel angi hvilke attributter som skal med i beregning av odds, som for eksempel hva som er angrepsstyrke og forsvarsstyrke. Maskinen regner da ut odds, men den kan ikke ta med kolonneskift for f. eks. angrep over elv eller fordobling av styrke ved forsvar i by. Dette må man holde greie på selv. Man kan få maskinen til å foreta terningkast om man ikke vil slå selv. Man kan angi antall terninger, og antall sider på terningen helt opp til 99 sider. Etter en kamp kan man legge inn kommentarer, som forteller hva resultatet ble, og hvordan man vil effektuere det.

Etter kampen må man ofte flytte eller fjerne brikker. Disse kan da fjernes helt fra kartet eller for eksempel legges i en Force Pool for ødelagte brikker. Man kan også gå inn å editere enkeltbrikkers info for å angi om hva slags tap brikken har fått. Om man alt har lagd enheter for redusert styrke , kan man erstatte en brikke med full styrke med en med redusert styrke ved rett og slett endre enhetens klasse.

Underveis dukker det opp markører som angir om brikken har flyttet eller ei, og også om den har vært i kamp eller ei. Disse markørene kan man når som helst fjerne om man vil.

En annen funksjon er at man kan angi om en eller fire enheter skal vises pr hex. Dersom spiller kun tillater en brikke/hex kan man for eksempel benytte seg av større brikker som kan designes flottere og med flere detaljer enn småbrikker. Funksjonen kan også være nyttig om man vil introdusere litt "fog of war" ved til en hver tid kun å vise den øverste brikken.

I en spesiell fil kan man lagre alt som man gjør, flytting, kamp, kommentarer, terningkast, forandring av info til enkeltenheter o.l. Dette er spesielt hendig om man vil spille via E-mail Eller sende diskett til en motspiller. Avspiller man denne filen vil man få en replay av det som er skjedd.

Programmet har også en rekke funksjoner som for eksempel å finne ut hvor mye ekstra minne man har tilgjengelig, man kan få utskrifter over alle enhetene og deres info og det tillater også at man endre spillrunde, noe som vil vises i navnet på filen når man lagrer den.

Et ferdig spill vil bestå av en rekke forskjellige filer på disken. En for terreng (.TER), en for symboler (.SYM), en for kart (.MAP) og en for hver situasjon som er lagret (.OPS) samt en fil som sier hvilke av de fire som hører sammen (.SET). Man kan nemlig ha flere spill på samme disk.

Programmet koster for tiden $79,95 eller vel 450 til 500 kroner. I tillegg kommer frakten. Jeg har ikke observert at det selges fra andre steder enn direkte fra produsenten.

Kjell Windsland
Tostrups Terrasse 7
0271 Oslo
Telf.: 22 55 40 49

ARES

forening for simuleringsspill

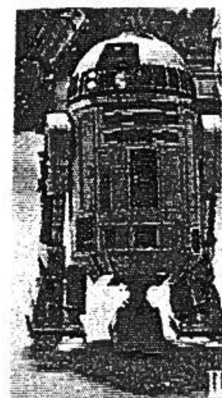


ROLLESPILLTURNERING



STAR WARS

onsdag 26/2 1997 kl. 1900



i våre lokaler i Sarpsborggt. 7, Bjølsen

(buss nr. 37 fra Jernbanetorvet, Stortorvet eller Akersgt. v/Regjeringsbygningen)

Alle interesserte er hjertelig velkommen!

EUROPA UNIVERSALIS

GODE SPILL VARER LENGST

Nåja, jeg vet nå ikke om det er sant at gode spill varer lengst, men så har jeg aldri vært god til å lage overskrifter. Jeg foretrekker å finne opp en vrøvloverskrift i løpet av noen sekunder fremfor å slite i timesvis med å finne opp en OK tittel. Men nå var det ikke min mangel på originalitet jeg skulle skrive om (selv om det sikkert er interessant nok for folk som interesserer seg for slike banaliteter, f.eks norsklærere og lignende dyr). Nå lurer dere sikkert på hvorfor denne artikkelen blir skrevet, i tillegg av en som ikke kan å skrive artikler. Jo, det er fordi jeg hadde tenkt å ta en liten **EUROPA UNIVERSALIS** (beklager, jeg kunne ikke dy meg, det kan jeg aldri forresten)-introduksjon, men min erfaring er at det ikke alltid er like mye interesse ved slike arrangement.

I begynnelsen var ordet, og ordet var Europa Universalis, og ordet var fransk, men nå er heldigvis røkla på engelsk også. Europa Universalis: Grand Campaign er for 6 spillere, det er også anledning til å ta med spillere for Sverige, Østerrike og/eller Preussen også, dersom man korter ned. Hver spiller spiller et rike. Det kan være Spania, Frankrike, England, Tyrkia, Venezia ("blir" som ved magi til Nederland etter 1560, forhåpentligvis. Jeg skal ikke komme nærmere inn på det.), Portugal (som blir til Russland 1560). Spillet dekker perioden 1492-1792. Spillet er delt opp i perioder hvor man velger objektiver for å tjene victory points, hvor man har begrensninger for kjøp, hva man totalt kan ha av det forskjellige, og størrelse på styrker. Videre er spillet delt opp i turns, hvor man lager et budsjett, finner ut om monarken kreperer, slår for hendelser, diplomatiserer, evt. kriger, oppdager o.s.v.

Spillet går ut på å sope sammen victory points. Man soper sammen victory points på flere måter: -forskjellige måter forbundet med kriger, -ved hendelser, dersom man gjør det som skal til, -ved å oppnå objektiver, -ved oppdagelser på bestemte steder, -ved kolonisering, -ved monopol på eksotiske varer, -ved positiv stabilitet. Man kan miste victory points:-ved negativ stabilitet, -ved å tape i krig, -ved å ikke oppfylle objektiver. Dette kan virke litt **GRESK** for dem som ikke kjenner til spillet, men det får være til representasjonen. Man har i spillet en konge. Denne har verdier: en administrativ, som viser hvor vanskelig det er å foreta administrative operasjoner (lettest er det å si at dette har betydning for inntekten), en diplomatverdi, som viser til hvor vanskelig det er å knytte diplomatiske forbindelser til en "minor"(land ikke representert av en spiller). Du kan få disse landene til å gi deg penger eller gå til krig på ditt parti. En militærverdi, som viser hvor vanskelig det er å oppnå bedre teknologi, har også betydning for hvor bra hærfører kongen er.

Konger blir født og dør. De har en varierende regjeringstid. Ved deres død kan det oppstå borgerkrig. I hver runde er det hendelser. Alle slår for økonomisk hendelse. Videre er det normalt 3 store hendelser. Dette kan være kriger, opprettelse av handelskompanier med mer, med gaffel. Man regner ut sin inntekt og bruker pengene. De kan brukes til krigføring, til å knytte diplomatiske forbindelser, til å foreta operasjoner som øker inntekten, m.g. Resten får vente til presentasjonen.

-j.e.s

ARES (BJØLSEN) *spillprogram*
februar - april 1997

19/2: ***Star Wars*-turnering**
5/3: ***Magic*-turnering**
19/3: ***The Babylon Project*-demo**
9/4: ***Invasion: Norway*-demo**
(motto: 57-årsdager er til for å feires!)
23/4: ***Republic of Rome*-turnering**

Normalt vil de fleste turneringer, demonstrasjoner etc. begynne kl. 1800 (med forbehold for feil og forsinkelser).

ARES Blindern

avholder spillpub på lørdag den 15. mars,
i Vilhelm Bjerknes' hus / RF-Kjeller'n fra kl 12 til 24.

Turneringer: Brettspill, rollespill, kortspill

FØLG MED I NR. 189:

I neste PHOBOS, som kommer onsdag 12/3, skal vi ha med en omtale av fanziner/spillblader, som det ikke ble plass til i dette nummeret. Dessuten regner vi med å trykke flere spennende artikler, og oppdatert stoff om generalforsamlingen på Bjølsen og spillørdagen på Blindern.